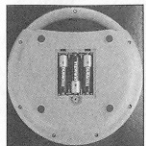


ELECTRO® SOUND

Een Electro® geheugenspel met geluid voor de allerkleinsten!

Batterijen; Informatie voor de ouders



Opent u eerst met een schroevendraaier het batterijvakje aan de onderkant van de Electro® Sound. Daarna kunt u de 3 benodigde batterijen (1,5 V AA/LR 6) in het vakje plaatsen. Let u er daarbij op dat de + en – polen op de juiste plek komen en elkaar niet raken.

Voorbereiding

Druk op de aan/uit knop. De Electro® Sound is klaar om te beginnen. Je hoort een begroetingsgeluid. Haal de kaartjes uit het speciale opbergvakje (zie tekening op achterzijde); schudt ze goed door elkaar en leg ze met de afbeelding naar beneden in het opbergvakje. Zorg nu dat alle 16 groen/rode knoppen in het midden van de Electro® Sound groen zijn.

Het spel

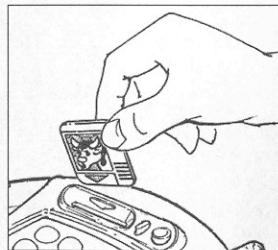
Op alle 16 kaartjes staat een afbeelding waar een geluid bij hoort. Met de geluidenscanner hoor je bij elk kaartje het juiste geluid.

Dezelfde geluiden hoor je ook als je de 16 groene knoppen in het midden van de Electro® Sound indrukt.

Doel van het spel is om bij elk kaartje het juiste geluid te vinden. Als je dat lukt mag je het kaartje houden. Wie aan het einde van het spel de meeste kaartjes heeft verzameld, is de winnaar.

Beginnen maar...

- De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder in de richting van de wijzers van een klok.
- Degene die aan de beurt is, pakt het bovenste kaartje van de stapel uit het opbergvakje, laat deze aan alle spelers zien en stopt het kaartje met de pijl naar beneden en de afbeelding naar voren in de geluidenscanner (zie tekening). Je hoort een geluidje om aan te geven dat je het goed hebt gedaan. Haal het kaartje eruit en je hoort het bijpassende geluid.
- Leg het kaartje met de afbeelding naar boven op tafel en druk op één van de groene knoppen.
- Hoor je hetzelfde geluid, dan hoor je een 'goed' melding. Je mag het kaartje houden en voor je neerleggen. Draai de knop nu op rood. Een rode knop doet niet meer mee en kun je ook niet meer indrukken. Je mag nu een nieuw kaartje uit het opbergvak pakken en het opnieuw proberen.
- Hoor je niet hetzelfde geluid, draai dan het kaartje dat op tafel ligt om, met de afbeelding naar beneden. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.
- Elke keer als je aan de beurt bent, mag je kiezen of je een kaartje uit het opbergvak neemt of een kaartje van de tafel pakt.
- Het spel gaat verder, totdat alle kaartjes - uit het opbergvak en op tafel - op zijn.



De geluidenscanner

Let op! Als je een kaartje in de geluidenscanner stopt en je hoort een geluid, dan moet je het kaartje er gelijk weer uit halen (binnen 2 seconden)! Duurt het te lang of blokkeert het kaartje ergens, dan wordt het scannen van het kaartje onderbroken en hoor je een 'fout' melding. Probeer het nu opnieuw. Als je het kaartje er verkeerd instopt (bijvoorbeeld ondersteboven), klinkt er een ook 'fout' melding. Haal het kaartje er weer uit en probeer het opnieuw. Je kunt elk kaartje zo vaak laten scannen als je wilt om een geluid nogmaals te horen.

Tip

Belangrijk: Hoe langer het spel duurt, hoe meer geluiden je hebt gehoord. Probeer zo veel mogelijk te onthouden onder welke knop welk geluid zit. Probeer ook te onthouden welke kaartjes op tafel liggen. Een goed geheugen zal je zeker helpen het spel te winnen!

Einde van het spel

Als alle geluiden zijn gevonden en alle knopjes rood zijn, is het spel afgelopen. De speler die nu de meeste kaartjes heeft, is de winnaar.

Spel voor 1 speler

Dit spel is ook voor één speler geschikt. Je speelt het met dezelfde spelregels. Pas alleen wel op dat je jezelf niet bedriegt!

Opnieuw spelen

Als alle geluiden aan het einde van het spel zijn gevonden, hoor je een 'eind' signaal (geluid, geluid, geluid 2x) om aan te geven dat het spel is afgelopen. Daarna husselt de Electro® Sound alle geluiden door elkaar. Je hoort weer het begroetingsgeluid. Schudt alle kaartjes en leg ze in het opbergvak. Zorg dat alle knoppen weer groen zijn en je kunt beginnen!

Als je opnieuw wilt beginnen voordat het spel is afgelopen doe je de Electro® Sound met de Aan/Uit knop eerst uit en vervolgens weer aan. Ook dan worden alle geluiden door elkaar gehusseld.

Automatische uitschakeling

Om de batterijen te sparen schakelt de Electro® Sound na ongeveer 5 minuten automatisch uit als hij niet wordt gebruikt. Om weer te kunnen spelen, moet je hem eerst uit en dan weer aanzetten.

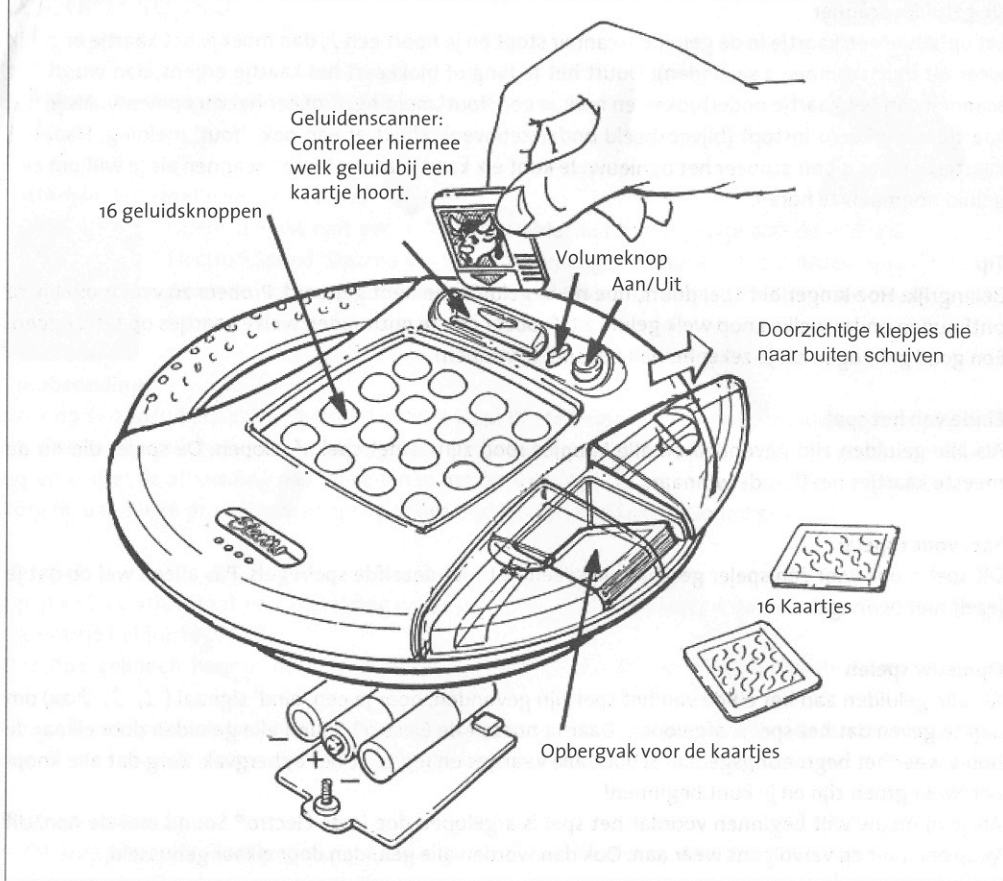
Als je de Electro® Sound op wilt bergen, vergeet dan niet hem uit te schakelen!

Wat te doen als de Electro® Sound het niet doet

Als de Electro® Sound geen geluid meer geeft of foute geluiden:

- Schakel hem een keer uit en dan weer aan. Als dat niet helpt; vervang dan de batterijen!

TIP: Als de Electro® Sound langere tijd niet wordt gebruikt, haal de batterijen er dan uit.



Belangrijke informatie voor de ouders over de batterijen:

Als de batterijen op zijn, schroeft u het paneel aan de onderzijde weer los en doet U drie nieuwe AA/LR 6 (1,5 V) batterijen met de pluszijde naar de goede kant in de houder.

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen 1.5 V AA/RL 6 batterijen van hetzelfde type als er in het spel zaten.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.